

明 細 書

カードゲームシステム

技術分野

- [0001] 本発明は、プレイヤーが指定したカードに記憶された情報に基づいてゲームを行なうゲームシステムに関する。

背景技術

- [0002] プレイヤーが手持ちのカードを出し合うことによって勝敗を決める対戦ゲームはすでに多くの種類が存在する。各カードには対戦に関する情報が対応付けられ、プレイヤーが出したカードに対応付けられた情報に基づいて、結果を判定する。その結果の判定は、単純に出されたカードの強弱を対比する場合の他、出した時の状況や他のカードとの組み合わせによって判定する場合等がある。また、コンピュータを利用したカードゲームにおいては、判定結果に所定の計算式を利用するものもある(例えば、特許文献1参照)。

- [0003] 特許文献1:特公平5-30475号公報

発明の開示

発明が解決しようとする課題

- [0004] しかし、上述したカードゲームシステムでは、プレイヤーが所有するカードに対応付けられた情報は固定されており、変化することはない。また、異なるプレイヤーであっても同じカードであれば、常に同じ情報が対応付けられていることになる。上述したように、他のカードとの組み合わせによって異なる情報に変化させることも可能だが、多くの種類のカードが必要となる。従って、特に手持ちのカードが少ない場合、同じ状況で同じカードを使用すると常に同じ結果となり、マンネリ化を招きやすい。

- [0005] そこで、本発明は、限られた数のカードであっても、マンネリ化を防ぎ、ゲーム内容の変化を楽しむことができるカードゲームシステムを提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

- [0006] 本発明におけるカードゲームシステムは、カードに記録された情報に基づいて、プレイヤーの操作対象であるキャラクターが対戦相手に対して攻撃し合う対戦ゲームを

行なうカードゲームシステムにおいて、前記カードに記録された前記情報を読み取る読取手段と、前記キャラクターの攻撃能力に関する情報を含むキャラクター情報を、前記キャラクターの種類を識別するキャラクター識別情報に関連付けて記憶するキャラクター情報記憶手段と、前記攻撃の攻撃内容の困難性に関する情報、及び前記攻撃内容によって与える前記対戦相手への攻撃の大きさを含む攻撃情報を、前記攻撃内容の種類を識別する攻撃内容識別情報に関連付けて記憶する攻撃内容情報記憶手段と、前記攻撃能力に関する情報と前記困難性に関する情報とに基づいて設定された攻撃制御情報を、前記キャラクター識別情報及び前記攻撃内容識別情報とに関連付けて記憶する制御情報記憶手段と、カードに記憶された前記キャラクター識別情報が前記読取手段によって読み込まれると、そのキャラクター識別情報を前記操作対象として設定するキャラクター設定手段と、前記キャラクター設定手段によって前記キャラクター識別情報が設定された後に、カードに記憶された前記攻撃内容識別情報が前記読取手段によって読み込まれると、その攻撃内容識別情報及びその設定された前記キャラクター識別情報に関連付けられた前記攻撃制御情報を前記制御情報記憶手段から読み出し、前記攻撃内容情報記憶手段から前記攻撃内容識別情報に関連付けられている前記攻撃の大きさを読み出し、前記攻撃制御情報によって前記攻撃の大きさを制御する攻撃制御手段と、前記攻撃制御手段によって制御された前記攻撃の大きさによって前記対戦相手へ及ぼすことができる状況結果を求める結果手段と、及び前記キャラクター識別情報及び前記攻撃内容識別情報が対応付けられた特定の条件が満たされた場合に、その特定の条件に対応付けられた前記キャラクター識別情報及び前記攻撃内容識別情報に関連付けられた前記攻撃制御情報を前記制御情報記憶手段から読み出してその内容を変化させ、前記攻撃制御情報の内容を、その変化された前記攻撃制御情報の内容に更新する制御情報更新手段とを有すること、により上記の課題を解決する。

- [0007] 本発明によれば、攻撃によって対戦相手に与えることができる影響の大きさは、攻撃制御情報によって制御される。この攻撃制御情報の内容は、特定の条件が満たされた場合に变化するので、この変化された攻撃制御情報によって係る影響の大きさを変化させることができる。従って、プレイヤーは同じ状況における同じ攻撃内容であ

っても係る影響の大きさの変化を楽しむことができる。また、攻撃制御情報はキャラクターの攻撃能力に関する情報及び攻撃内容の困難性に関する攻撃情報に基づいて求められるので、各情報を総合して求められる攻撃制御情報によってキャラクターの攻撃能力と攻撃内容の困難性とのバランスを考慮して上記の影響の大きさを決定することができる。

[0008] 攻撃能力に関する情報とは、対戦相手に対して攻撃する際のキャラクターの技量に関する情報である。例えば、キャラクターの基本的な体力、知力、気力等がある。困難性に関する情報とは、対戦において攻撃内容の使用に伴う困難の程度を示す情報である。例えば、当該攻撃内容を使いこなすためにキャラクターに要求する攻撃能力、使用できる回数、使用できる時間等がある。攻撃能力に関する情報及び困難性に関する情報のそれぞれは、数値化や等級化等のパラメータで構成されてもよいし、文字情報でもよい。この攻撃制御情報を求める態様としては、攻撃能力に関する情報及び困難性に関する情報からのみ求める場合の他、他の情報も含めて求める場合も含む。

[0009] 特定の条件は、対戦ゲーム開始前に満たされても良いし、対戦ゲーム中に満たされても良い。また、特定の条件としては、所定の条件を満たすか満たさないかが判断できるものであればよく、キャラクター情報及び攻撃情報に関する条件である場合と係る情報に全く関係のない条件である場合とを含む。また、特定の条件を満たすか否かをプレイヤーの操作に応じて決定する場合とプレイヤーの操作とは関係なく決定する場合とを含む。

[0010] 前記攻撃制御手段は、前記攻撃内容識別情報が前記対戦ゲーム中の特定の時間に読み込まれた場合に、前記攻撃制御情報によって前記攻撃の大きさを制御してもよい。これにより、ゲーム対戦中でプレイヤーが攻撃内容を指定できる時間が制限されるので、ゲーム進行上緊張感が増し、ゲームの興趣を高める事ができる。

[0011] 前記攻撃制御情報変更手段は、前記特定の条件が満たされた場合における、前記攻撃制御情報の内容の変化の程度を、求められた前記攻撃制御情報の内容に基づいて変化させてもよい。これにより、求められた攻撃制御値の違いによって変化の大きさを変えることができる。求められた攻撃制御情報はキャラクターの攻撃能力に

関する情報と攻撃内容の困難性に関する情報とに基づくため、攻撃制御情報の変化に対するこれらの情報による影響を強くすることができる。

- [0012] 前記制御情報変更手段は、前記特定の条件が満たされた場合、前記特定の条件に対応付けられた前記キャラクター識別情報に関連付けられて記憶されている前記攻撃能力に関する情報の内容を更新し、その更新された前記攻撃能力に関する情報の内容と前記特定の条件に対応付けられた前記攻撃内容識別情報に関連付けられて記憶されている前記困難性に関する情報とに基づいて、前記攻撃制御情報を求め、前記特定の条件に対応付けられた前記キャラクター識別情報及び前記攻撃内容識別情報に関連付けられて記憶されている前記攻撃制御情報の内容を、その求められた前記攻撃制御情報の内容に更新してもよい。これにより、特定の条件が満たされるとキャラクターの攻撃能力に関する情報が変化するので、キャラクターの攻撃能力を能力を上げたり下げたりすることにより、攻撃の大きさを変化させることができる。

発明の効果

- [0013] 上述したように、本発明によれば、攻撃内容によって対戦相手に与える影響の大きさを、攻撃制御情報を変化させることによって制御することができ、限られたカードであってもマンネリ化を防いでゲーム内容の変化を楽しむことができるカードゲームシステムを提供することができる。

図面の簡単な説明

- [0014] [図1]本発明を実施するためのカードゲームシステムの構成の一例を示す概略図。
[図2]端末機の入力部の拡大図。
[図3]本形態で使用するカードの種類を示す図。
[図4A]レスラーカードの表面と裏面を示す図。
[図4B]技カードの表面と裏面を示す図。
[図5]レスラーカード及び技カードの裏面に印刷されているバーコードを示す図。
[図6A]レスラーのレスラー情報を示す図。
[図6B]技の技情報を示す図。
[図7]本プロレスゲームの全体の流れを示すフローチャート。

[図8A]プレイヤーIDが関連付けられたレスラー情報を示す図。

[図8B]プレイヤーIDが関連付けられた技情報を示す図。

[図9]トレーニング処理におけるマスター機における処理の流れを示すフローチャート。

[図10]経験値更新処理における処理の流れを示すフローチャート。

[図11]本形態において、経験値が作成される様子を示す図。

[図12]試合処理におけるマスター機と端末機の処理の流れを示すシーケンス図。

[図13]技結果処理における処理の流れを示すフローチャート。

[図14]実ダメージ度算出処理における処理の流れを示すフローチャート。

発明を実施するための最良の形態

- [0015] 本形態では、本発明における対戦ゲームとしてプロレスゲームを実現するカードゲームシステムについて説明する。以下、本形態において行なわれるプロレスゲームを本プロレスゲームという。図1は、本形態におけるカードゲームシステム1の全体構成の一例を示す概略図である。カードゲームシステム1は、同じ構成を有する2台のゲーム機CL1、CL2がデータの送受信可能に従来の方法によって接続されている。このゲーム機CL1、CL2は、例えばゲームセンターに設置されている場合、同じゲームセンター内であってもよいし、異なるゲームセンターに設置されていてもよい。以下、特にゲーム機CL1、CL2を区別しない時は単にゲーム機CLという。
- [0016] ゲーム機CLは、本プロレスゲームの制御を行なう制御部2、本プロレスゲームのプログラム等の各種データが記憶される記憶部3、カードに記録されたデータやその他プレイヤーの操作を受け付ける入力部4、メッセージやゲーム状況のようすを画面に出力する出力部5、及びデータの送受信を行なう送受信部6が備えられている。送受信部6は、マスター送受信部6aと端末送受信部6bとを有する。各送受信部6a、6bについては後述する。ゲーム機CL1、CL2は、対戦ゲーム時に従来の方法により相互に調停し合ってどちらか一方がマスター機、他の一方が端末機となる。マスター機となったゲーム機CLの制御部2は、本プロレスゲームのプログラムに従ってゲームの制御を行ない、特に対戦ゲームに出場させるキャラクターを設定するキャラクター設定手段と、キャラクターの攻撃の大きさを攻撃制御情報によって制御する攻撃制御手段

、制御された攻撃による結果を算出する結果手段、攻撃制御情報を変化させる制御情報更新手段として機能する。端末機となったゲーム機CLの制御部2は、マスター機となったゲーム機CLからの指示に従って、上記構成を制御するだけの状態となる。即ち、マスター機と端末機との関係は、いわゆるマスター・スレーブの関係である。

[0017] マスター送受信部6aは、マスター機となったゲーム機CLのみで動作し、各ゲーム機CLとデータを送受信するためのものであり、端末送受信部6bは各ゲーム機CLがマスター機となったゲーム機CLとデータの送受信を行なうためのものである。マスター送受信部6aは自機における端末送受信部6bともデータの送受信が可能のように接続されている。従って、マスター機となったゲーム機CLにおいては、マスター送受信部6aも端末送受信部6bも動作し、マスター送受信部6aは自機の端末送受信部6bを含めた複数の端末送受信部6b…6bとデータの送受信が行なわれる。マスター送受信部6aは、複数の端末送受信部6b…6bのそれぞれを識別できるように構成されている。

[0018] 従って、対戦ゲーム中、各ゲーム機CLは、マスター機となったゲーム機CLからの指示に従って、プレイヤーに各ゲーム機への操作を要求してその操作に関する情報を、各端末送受信部6bからマスター送受信部6aへ送信し、マスター機となったゲーム機CLは、マスター送受信部6aで受信されたプレイヤーの操作に関する情報に基づいて、本プロレスゲームのプログラムに従って、本プロレスゲームの制御を行なう。尚、ゲーム機CLは、更に公衆回線Nを介してセンターサーバCSにもデータ送受信可能に接続され、送受信部6はマスター送受信部6a及び端末送受信部6bの他にセンターサーバCSとの送受信機能を有する。センターサーバCSは主にデータベースとして機能する。また、ゲーム機CLには図示された上記構成の他に、カード挿入部及びカード払い出し部が設けられている。

[0019] ゲーム機CLの入力部4は図2に示すように操作パネル9として構成され、カードをスラッシュすることによりカードに記憶された情報を読み取るカードスラッシュ部9aと、ゲーム用に意味付けられプレイヤーが操作可能な各種操作ボタン9b…9dとが設けられている。「カードをスラッシュする」とはカードの面をテーブル9e上に置いてカードを右から左又は右から左にスライドさせてカードスラッシュ部9aを通過させることである。

プレイヤーは、カードに記録された情報が印刷されている側を下にしてカードをスラッシュすることにより、当該カードに印刷されている情報をカードスラッシュ部9aに読み込ませ、ゲーム機CLに認識させることができる。

[0020] なお、本形態において、後述するようにカードに記録された情報はバーコードによって印刷され、当該バーコードは可視光に対して透過率の高い不可視インク（いわゆるステルスインク）によって印刷されている。このため、カードスラッシュ部9aはステルスインクを読み取ることができるバーコードリーダーを備えている。つまり、ステルスインクが、赤外光を吸収または反射するものであれば赤外線が発光素子と受光素子を組み合わせたものを用い、紫外光を吸収または反射するものであれば紫外線が発光素子と受光素子を組み合わせたものを用い、特定波長の光に対して蛍光性があるものであれば特定波長の発光素子と蛍光波長の受光素子を組み合わせたものを用いる。本形態では、バーコードに赤外光を吸収するステルスインクを用いて、バーコードリーダーには赤外線が発光素子と受光素子を組み合わせたものを採用している。また、各種操作ボタン9b…9dには、試合中にフォールを指定するフォールボタン9b、相手の攻撃に対して反撃を指定するリバースボタン9c、及び受身状態を指定する受けボタン9d等がある。フォール及び受身状態については後述する。

[0021] 本プロレスゲームにおいて使用するカードの種類は、図3に示すように、エントリーカード10、レスラーカード11、及び技カード12の3種である。エントリーカード10は、一人のプレイヤーに1枚対応付けられるものであり、エントリーカード10には対応するプレイヤーを他のプレイヤーと識別するためのプレイヤー識別情報としてのプレイヤーIDが記憶されている。

[0022] レスラーカード11は、本プロレスゲームにおけるキャラクターとしてのレスラーに対応付けられたカードである。したがって、レスラーカード11は本プロレスカードにおけるレスラー13の数だけ種類が用意されている。また、レスラーカード11の種類は、レスラー13に応じてその数だけあるが、同一人物であるレスラーに対して異なるキャラクター（悪役・善役、覆面レスラー・非覆面レスラー等）或いは成長度合い等に応じて複数のレスラーカードとして設定してもよい。レスラーカード11が対応付けられているレスラー13を他のレスラーと識別するためのキャラクター識別情報としてのレスラーI

Dが記憶されている。図3に示す例では、レスラーカード11にレスラー「KONAMI TARO」が対応付けられ、レスラーカード11にはレスラー「KONAMI TARO」を示すレスラーIDが記憶されている。

[0023] レスラーカード11の表面11a及び裏面11bを図4Aに示す。表面11aにはレスラー13のレスラー名A、レスラー13を示す象徴的な写真B、及びレスラー13の能力に関するパラメータを示す「STATUS」欄Cが印刷されている。レスラー13の能力に関するパラメータとは、レスラー13の攻撃能力を含む対戦に関する基本的な能力を示すパラメータである。当該能力に関するパラメータの種類については後述する。裏面11bには、「PROFILE」欄Dが印刷されている。「PROFILE」欄Dにはレスラー13の体重の他、得意技や過去の成績等の個人的な情報が表示される。また、「STATUS」欄Cが表面11aと異なる態様で印刷されている。

[0024] 技カード12は、本プロレスゲームにおいてレスラー13が使用できる攻撃内容としての技14に対応付けられたカードである。従って、本プロレスゲームにおいて使用可能な技の数だけ種類が用意されている。技カード12には、当該カード12が対応付けられている技14を他の技14と識別するための攻撃内容識別情報としての技IDが記憶されている。図3に示す例において、技カード12に対応付けられている技14は、「KICK A」であり、技カード12には「KICK A」を示す技IDが記憶されている。

[0025] 技カード12の表面12aおよび裏面12bを図4Bに示す。表面12aには技14の技名F、技14を示す象徴的な写真G、技14の困難性に関するパラメータを示す「STATUS」欄H、及び技14の対戦相手に与える影響の大きさとしてのダメージ度を示す「DAMAGE」欄Iが印刷されている。「DAMAGE」欄Iで示される値は、技14によって対戦相手へ与えることができるダメージ度の最大値である最大ダメージ度MDである。「STATUS」欄Hに表示されている困難性に関するパラメータとレスラーカード11の「STATUS」欄C、Hに表示されている対戦能力に関するパラメータとの関係において、レスラー13が発揮できるダメージ度が決定されるが、これについては後述する。また、「STATUS」欄Hに表示されている困難性に関するパラメータの種類については後述する。裏面12bには、技14の象徴的な写真を背景にして技14に関する説明が記載されている「SKILL」欄Jの他、表面12aと異なる態様で「STATUS」欄H

及び「DAMAGE」欄Iが印刷されている。

[0026] 上述したようにレスラーカード11及び技カード12の各裏面11b、12bには、肉眼で判読できる情報が一面に印刷されているが、図5に示すようなバーコード15…15もステルスインクによって印刷されている。ステルスインクは、前述したとおり、赤外光を吸収するインクを用いている。バーコード15にはカード11、12に記憶すべき情報が記録されている。これによって、プレイヤーは、通常はバーコードを意識しないが、レスラーカード11及び技カード12の裏面11b、12bを下にしてスラッシュすれば、それぞれに印刷されたバーコード15に記録されている情報、即ちレスラーID及び技IDをそれぞれゲーム機CLに認識させることができる。

[0027] 本プロレスゲームでは、特定のレスラー13を指定する際に、そのレスラー13に対応するレスラーカード11がスラッシュされると、レスラーカード11に記録されているレスラーIDがゲーム機CLに読み込まれ、ゲーム機CLではこのレスラーIDを指定されたレスラー13のレスラーIDとして認識する。技カード12についても同様であり、技14の指定時に特定の技14の技IDが記録された技カード12がスラッシュされると、その技IDがゲーム機CLに読み込まれ、ゲーム機CLは読み込まれた技IDによって、技14が指定されたことを認識する。

[0028] バーコード15の印刷にステルスインクを使用することにより、各カード上に印刷する情報や写真のレイアウトの位置の自由度が高まり、かつ美観も損なわない。しかも本形態では、図5に示すようにカード11、12の4辺16…16それぞれの縁に同じ情報を記憶させたバーコード15…15が印刷されているので、プレイヤーはカードの向きを気にせずカードをスラッシュすることができる。これにより、カードの選択からスラッシュまでの時間が限られている場合、できるだけ長い時間をカードの選択に当ることができる。

[0029] 各プレイヤーに共通するデータとしてセンターサーバCSに記憶されているデータを図6A及び図6Bに示す。図6Aは、レスラー13に関して各プレイヤーに共通する情報である。以下この情報をレスラー情報20という。レスラー情報20は、レスラー13ごとに用意され、レスラーIDと共にレスラー13の対戦に関する能力パラメータ、体重WG及びライフポイントHPの値が記憶されている。レスラー情報20に含まれる情報(本形

態ではパワーPWR、スピードSPR、テクニックTER、タフTH、体重WGおよびライフポイントHP)は全てのレスラー13…13において同じであるが、各情報の内容がレスラー13によって異なっている。図6Aに示すレスラー情報20はレスラー「KONAMI TARO」に関するものであり、パワーPWR、スピードSPR、テクニックTER、タフTH、体重WGおよびライフポイントHPの情報の内容はそれぞれ、16, 10, 10, 10, 100 および100である。

[0030] レスラー13の能力に関するパラメータには、パワーPWR、スピードSPR、テクニックTER、タフTHがある。パワーPWR、スピードSPR、及びテクニックTERはキャラクター情報として機能する攻撃能力に関するパラメータである。タフTHは対戦相手からの攻撃に対する忍耐度を示すパラメータである。ライフポイントHPとは、試合中に相手から受けるダメージによって失うポイントである。レスラー情報20の各値は本プロレスゲームを行なうことによって後述するように可変である。

[0031] 図6Bは技14に関して各プレイヤーに共通する情報である。以下この情報を技情報30という。技情報30は、各技ごとに用意され、技情報としての困難性に関するパラメータ及び最大ダメージ度MDが技IDと共に記憶されている。図6Bに示す技情報30は「KICK A」に関するものである。困難性に関するパラメータは、パワーPWW、スピードSPW、及びテクニックTEWの3種である。これらは、レスラー13の攻撃能力に関するパラメータのパワーPWR、スピードSPR、及びテクニックTERに対応する。技14の困難性に関するパラメータPWW、SPW、TEWが要求する攻撃能力を備えたレスラー13が最大ダメージ度MDを発揮することができる。従って、技14の困難性に関するパラメータPWW、SPW、TEWの値は、最大ダメージ度MDが発揮されるためにレスラー13に対して要求する攻撃能力である。技情報30における技14の困難性に関するパラメータPWW、SPW、TEW及び最大ダメージ度MDの各値はゲームによって更新されない不変の値である。

[0032] レスラー13のパラメータであるパワーPWR、スピードSPR、テクニックTERと技14のパラメータであるパワーPWW、スピードSPW、テクニックTEWとの対応関係を識別できるように構成されている。なお、レスラー情報20及び技情報30としてセンターサーバCSに記憶されている各パラメータの値は、レスラーカード11及び技カード12

に印刷されている同名パラメータの値に等しい。

[0033] 上述したように、技14で最大ダメージ度MDを発揮するには技14が要求する攻撃能力をレスラー13が備えていなければならない。本プロレスゲームにおいては、レスラー13が技14に関して得た修得度に応じて、そのレスラー13が技14によって発揮できるダメージ度が決定される。修得度が100%になった場合に最大ダメージ度を発揮でき、例えば修得度が80%の場合は最大ダメージ度MDの80%のダメージしか発揮できない。この修得度は攻撃制御情報であり、以下「経験値」と呼ぶ。経験値の算出方法については後述する。レスラー13は後述するトレーニングを行なうことによってこの経験値を高めることができる。

[0034] 以下、本プロレスゲームの開始から終了までの流れの概略を図7に示すフローチャートに従って説明する。初めて当該カードゲームを行なうプレイヤーは、まず最初にカード販売機にてスターターパックを購入する。スターターパックにはエントリーカード10が1枚、レスラーカード11が1枚、及び技カード12…12が10枚含まれている。このスターターパックに含まれるカードを用いてプレイヤーは本プロレスゲームに参加することができる。従って、最初はレスラー1人からゲームを開始することになる。エントリーカード10に記憶されているプレイヤーIDがそのエントリーカード10を購入したプレイヤーのプレイヤーIDとなる。

[0035] 本プロレスゲームでは、プレイヤーが最初にエントリーする時にエントリー処理が行なわれる(ステップS100)。プレイヤーがエントリーカード10をゲーム機CLのカード挿入口に挿入し、次にコインを投入すると、まず最初に試合に参加するプロレス団体及びその団体に所属する選手を登録するための処理が行なわれる。具体的には、プレイヤーが入力した団体名がプレイヤーIDに関連付けられて記憶部3に記憶される。団体に登録するレスラーとして、登録時にプレイヤーがレスラー13のレスラーカード11をスラッシュすると、レスラー13のレスラーIDに関連付けられているレスラー情報20がセンターサーバCSから呼び出され当該レスラー情報20に、或いは、記憶部3に予め記憶されてるレスラー情報20に、プレイヤーIDが関連付けられて記憶部3に記憶される。以下、レスラー情報20にプレイヤーIDが関連付けられたデータをレスラー情報21という。レスラー情報21のデータ構造は図8Aに示す通りである。

- [0036] 次に、メニュー画面にてプレイヤーが「トレーニング」を選択すると、トレーニング処理が開始される(ステップS102)。このトレーニング処理では、レスラー13が使用できる技として技14を登録し、上述したように、レスラー13の技14についての経験値を増加させることができる。レスラー13が使用できる技の登録時に、技14の技カード12をスラッシュすると、技14の技IDをキーにして、技14の技情報30をセンターサーバCSから呼び出した当該技情報30に、或いは、記憶部3に予め記憶されてる技情報30に、自機に挿入されたエントリーカード10に記録されているプレイヤーIDを関連付けて記憶部3へ記憶する。以下、プレイヤーIDが関連付けられた技情報30を技情報31という。技情報31のデータ構造は図8Bに示す。トレーニング処理の詳細については後述する。
- [0037] トレーニング終了後、メニュー画面にてプレイヤーが「試合」を選択すると、対戦ゲームとしての試合処理が開始される(ステップS104)。試合中、技をかけるタイミングが指示されるので、その時に技14が指定されると、レスラー13はトレーニング後に得られた経験値にて技14をかけることができる。試合は技のかけ合いによって進行して行き、対戦相手又はレスラー13のライフポイントHPが0になった場合やフォールが決まった場合や経過時間等によって試合が終了する。但し、ゲーム自体の勝敗は、試合をより高く盛り上げた方が勝ちとなる。試合中に行なわれる試合処理の詳細については後述する。フォールとは、対戦相手に対して3カウントを奪うこと狙うことをいう。
- [0038] 試合が終了すると、ゲーム機CLの払い出し部からカードの払い出しを行ない、記憶部3にあるレスラー情報21、技情報31がプログラムIDが関連付けられた団体名等と共にセンターサーバCSへ送信されて記憶される(ステップS106)。カードの払い出しでは、レスラーカード11又は技カード12がゲーム機CLにてランダムに選択されて払い出される。この払い出しによって、プレイヤーは限られた種類のカードが含まれているスターターパックから、カードの種類を増やしていくことができる。
- [0039] 最後に、本プロレスゲームを終了するか否かをプレイヤーに決めさせ、続行する場合はステップS102へ戻る。終了する場合は、本プロレスゲームを終了する。尚、上述したように、レスラー情報21及び技情報31は、最終的にセンターサーバCSに記憶され、本プロレスゲームで使用されない時はセンターサーバCSにて管理されている。

次回以降は、本プロレスゲームの開始時にエントリーカード10がカード挿入口に挿入されると、センターサーバCSに記憶されているデータから、その挿入されたエントリーカード10に記録されたプレイヤーIDに関連付けられた情報、すなわち、レスラー情報21、技情報31及び団体名等が呼び出されて記憶部3に記憶され、本プロレスゲームのデータとして使用される。

[0040] 続いて、トレーニング処理について、レスラー13に技14についてトレーニングさせる場合を例に図9に示すフローチャートに従って説明する。トレーニング処理は、各ゲーム機CLの制御部2にて行なわれる。まず、トレーニングを行なうレスラーをプレイヤーに選択させるためのレスラー選択画面が出力部5に表示される。プレイヤーが入力部4にてレスラー13のレスラーカード11をスラッシュすると、トレーニングを行なうレスラーをレスラー13として決定する(ステップS110)。ここで、記憶部3にレスラー情報21が記憶されていないレスラーのレスラーカード11をスラッシュしてもエラーとなる。次に、トレーニングメニューを選択させるための選択画面が出力部5に表示される。プレイヤーが技14の技カード12をスラッシュすると、トレーニングメニューを技14に決定する(ステップS112)。

[0041] ここで、レスラー13に対して初めて技14をトレーニングメニューとして指定した場合は、上述したように技14の技情報31が作成されて記憶部3に記憶される。上記のステップS110及びステップS112によって、レスラー13のレスラーID及び技14の技IDのそれぞれがトレーニングの対象レスラー及び技として設定される。そして、技14に関するトレーニングが開始される(ステップS114)。トレーニング中には、例えばトレーニングを行なっているレスラー13の画像が出力部5に表示される。

[0042] 1回のトレーニングが終了したか否かが判断され(ステップS116)、終了するまでトレーニング処理が続行され、終了したと判断された場合は経験値更新処理へ進む(ステップS118)。経験値更新処理については後述する。経験値更新処理が終了すると、トレーニング処理の終了を確認する画面を出力部5に表示させ、プレイヤーの指示に応じてトレーニング処理を終了するか否かを判断する(ステップS120)。プレイヤーの指示がトレーニング処理続行の場合は、ステップS110へ戻り、次のレスラーの選択を決定するための処理を開始する。指示が終了の場合は、トレーニング処理

を終了する。

[0043] 経験値更新処理について図10に示すフローチャートに従って説明する。まず、記憶部3から技IDをキーにして技14の技情報31のうち困難性に関するパラメータPW、SPW、TEWを読む(ステップS130)。次に、レスラーIDをキーにして、記憶部3のレスラー情報21から攻撃能力に関するパラメータでPWR、SPR、TERを読む(ステップS132)。本形態では、「パワー」「スピード」「テクニック」である。以下、能力パラメータという時は、レスラー13のレスラー情報21と技14の技情報31とに共通するパラメータである「パワー」「スピード」「テクニック」を意味する。

[0044] 次に、読み込んだ能力パラメータに基づいて経験値を算出する(ステップS134)。本形態では経験値を、技14の能力に関するパラメータの合計値に対するレスラー13の能力に関するパラメータの合計値によって算出する。このように、合計値を対比することにより、攻撃に対するレスラーの能力を総合評価してレスラー13の技14に対する修得度を判断することができる。次に、経験値を1回のトレーニングによって変化させる程度である増加値を算出する(ステップS136)。本形態の場合は、レスラー13の能力に関するパラメータ(パワーが16、スピードが10、テクニックが10)の合計値は $16+10+10=36$ であり、技14の能力パラメータ(パワーが10、スピードが20、テクニックが10)の合計値は $10+20+10=40$ である。従って、このレスラー13がこの技14を使ったときのダメージは $36/40=90\%$ となるが、この90%のダメージを分割した値を1回のトレーニングで得られる経験値として算出する。分割の値は任意に定めることができるが、10分割とすると1回のトレーニングで習得できる経験値は $90/10=9\%$ である。

[0045] トレーニング前の経験値に増加値を加えたもの(例えば、トレーニング前27%の経験値であれば、1回のトレーニングによって9%が増加して36%となる)をトレーニング後の経験値としてプレイヤーID、レスラーID及び技IDを関連付けて記憶部3に記憶する(ステップS138)。1回のトレーニングで9%の経験値の増加であれば、10回のトレーニングを行なうことで、レスラー13は技14の最大ダメージ度MDの90%のダメージ度を発揮できることになる。10回を超えたトレーニングを行なうと、レスラー14の能力が予め記憶されている能力のパラメータ以上にもなる。すなわち、10回のトレーニ

ング後に更に1回のトレーニングによって、トレーニング前の経験値は90であるため、増加値を加えると $90 + 9 = 99$ になる。なお、本形態におけるこの経験値の最大値は100%であり、それ以上になる時は超過分を切り捨てる。

[0046] 上述した経験値更新処理によって記憶部3に記憶される経験値EXのデータ構造について図11を用いて説明する。レスラー13に技14をトレーニングさせた場合の経験値EXについて説明する。経験値EXは、上述したように、プレイヤーID、レスラーID及び技IDに関連付けられている。プレイヤーIDは、ゲーム機CLのカード挿入口に挿入されたエントリーカード10に記録されたプレイヤーIDであり、レスラーIDは、トレーニングを実行させたレスラー13のレスラー情報21に関連付けられたレスラーIDであり、技IDはトレーニングメニューとして決定された技14の技情報31に関連付けられた技IDである。経験値EXの値は、プレイヤーがトレーニングを実行させたレスラー13のレスラー情報21のレスラー13の能力パラメータPWR、SPR、TERと、技14の技情報31の能力パラメータPWW、SPW、TEWとから上述した方法によって算出される。

[0047] 経験値EXはレスラー情報21及び技情報31と同様に最終的にセンターサーバで管理され、本プロレスゲームの次の開始時にカード挿入口に挿入されたエントリーカード10に記録されたプレイヤーIDをキーにして記憶部3に呼び出される。

[0048] 次に、試合処理について説明する。試合処理は、ゲーム機CL1とゲーム機CL2とで対戦形式で行なわれる。センターサーバCSは、試合の参加申込みがあったゲーム機CL1及びゲーム機CL2とを、対戦相手として指定する。このセンターサーバCSの一連の動作は従来の方法によって行なえばよい。対戦相手として指定されたゲーム機CL1とゲーム機CL2は、相互に調停し合ってマスター機となるゲーム機CL、端末機となるゲーム機CLが決定される。この決定される方法は、既に知られている方法を使用すればよい。本形態においては、ゲーム機CL1がマスター機Mとなり、ゲーム機CL2が端末機Tとなった場合について説明する。マスター機M及び端末機Tが決定すると、端末機Tの記憶部3からマスター機Mへ端末機TのプレイヤーのプレイヤーIDが関連付けられたレスラー情報21、技情報31、及び経験値EX等のデータがすべてマスター機Mへ送信され、マスター機Mの記憶部3にて記憶される。

- [0049] 試合処理として、マスター機M及び端末機Tとでそれぞれ行なわれる処理について図12のシーケンス図を用いて説明する。尚、マスター機M内においても端末機Tとしての動作が行われるが、マスター機Mでない端末機Tの動作と同様であるため、説明を割愛する。また、マスター機Mと端末機Tと間のデータの送受信はマスター送受信部6aと端末機送受信部6bとの間で行われ、この送受信処理についても既に知られている方法によって実現できるので説明を割愛する。各処理はマスター機Mの制御部2、端末機Tの制御部2でそれぞれ行なわれる。
- [0050] まず、マスター機Mの指示によって端末機Tの出力部5に、プレイヤーに試合に出場するレスラーを選択させるためのレスラー選択画面が表示される(ステップS140)。プレイヤーが特定のレスラー13のレスラーカード11をスラッシュすると、レスラー13から読み込まれたレスラーIDがマスター機Mへ送信される。マスター機MはこのレスラーIDを受信すると、試合に出場するレスラーとしてプレイヤーが指定したレスラー13を決定する(ステップS142)。レスラー13が試合に出場するレスラーとして決定されると、試合処理のみで使用する各種の試合用パラメータが初期化されて、プレイヤーID、レスラー13のレスラーIDに対応付けられる。試合用パラメータとしては、例えば、試合中のレスラー13の闘争心の大きさを示すパラメータであるスピリットがある。
- [0051] 対戦相手についても同様に試合に出場するレスラーとしての処理が行なわれると、試合が開始される。試合が開始されると、マスター機Mは端末機Tからの情報待ち状態になる(ステップS144)。この情報待ち状態とは、マスター機Mが端末機Tに対するプレイヤーの各種操作を受け付ける状態をいう。即ち、マスター送受信部6aにて端末機Tから送信されるプレイヤーの操作に関する情報を受信する状態になる。マスター機Mはこの情報待ち状態の間に、プレイヤーに技をかけさせるタイミング(以下「技タイミング」という。)が到来したか否かを判断し(ステップS146)、到来と判断した場合は、プレイヤーに技の指定を指示する技タイミング情報を端末機Tへ送信すると共に、端末機Tから送信される技指定情報のマスター送受信部6aにおける受信を許可し、技指定情報を受け付ける技指定可能時間WHとして予め設定されている時間の計時を開始する(ステップS148)。これにより、技指定可能時間WHが開始され、技指定情報受信待ち状態となる。尚、マスター機Mのマスター送受信部6aにおいては

、技タイミングが到来したと判断するまで端末機Tから送信される技指定情報の受信は拒否されている。技指定情報については後述する。

[0052] マスター機Mは、技指定可能時間WHとして設定されている時間の計時開始後、当該時間が経過したか否かを判断し(ステップS150)、当該時間が経過したと判断される前に技指定情報を受信した場合は、その技指定情報を送信した端末機Tからの更なる技指定情報の受信は拒否する状態になる。例えば、端末機Tごとにマスター送受信部6aがある場合は、当該端末機Tに対応するマスター送受信部6aにおける技指定情報の受信を拒否する状態になる。当該設定された時間が経過したと判断された場合は、情報クローズ状態になるとともに、端末機Tに対して技タイミング終了情報を送信する(ステップS152)。情報クローズ状態では、マスター送受信部6aにて、技指定情報を含め端末機Tから送信されて来るプレイヤーの操作に関する情報を一切受け付けない状態である。マスター機Mでは、情報クローズ状態になった後、次の技結果処理へ進む(ステップS158)。技結果処理については後述する。

[0053] 端末機Tでは、技タイミング情報を受信すると、レスラー13がかかる技を指定するようプレイヤーに指示する画面が表示される(ステップS149)。これによって、プレイヤーは技の指定が有効な状態であることがわかる。従って、プレイヤーは技の指定を要求する画面が表示された後、技指定可能時間WHとして設定された時間が経過するまでに自分の所持している技カード12…12から特定のカード12を選択して、その技カード12をスラッシュしてかける技14として指定しなければならない。

[0054] 技カード12がスラッシュされると、技カード12に記録された技14の技IDが技指定情報としてマスター機Mへ送信される(ステップS154)。端末機Tは、技指定情報を送信後、かけた技14の結果待ち状態となる(ステップS156)。マスター機Mから送信された技タイミング終了情報を受信すると、技指定可能時間WHの終了を示す画面を出力部5に表示する(ステップS157)。また、上述したように、一度技指定情報をマスター機Mへ送信した後に、それ以上技指定情報を送信してもマスター送受信部6aにてその受信が拒否される。従って、技を指定できるのは、1回の技指定可能時間WHにつき1回のみである。

[0055] 技結果処理終了後、指定した技14の結果情報がマスター機Mから端末機Tへ送

信されると、端末機Tはモーション再生準備が完了したことを示す信号を送信する。この信号を受信後、マスター機Mはモーション再生を許可する信号を送信する。端末機Tではこの許可する信号を受信すると、技をかけるシーンを出力部5にて再生する(ステップS160)。この再生時に出力部5に表示されるライフポイントHPは、技をかける前は更新前のライフポイントHPの値が表示され、技がかけられた瞬間に更新後のライフポイントHPの値が表示されるように設定されている。マスター機Mでは、当該許可する信号を送信後、フォールが成功した否かが判断される(ステップS162)。どちらかのプレイヤーがフォール操作を行なっていない場合またはフォールが成功しなかった場合は、ステップS146に戻って情報待ち状態になる。フォールが成功したと判断された場合は、当該試合を終了として判断し、試合終了処理を行なう(ステップS164)。

[0056] 試合終了処理では、最終的な試合の勝敗が決定される。本形態では、上述したように、試合をより盛り上げた団体が勝ちとなる。例えば、会場を興奮させた度合いを示すパラメータとして興奮度を対戦する団体ごとに用意し、会場をより興奮させた試合を行なった方が興奮度が高くなるように各興奮度の値を判断し、試合終了後にこの興奮度を対比することにより勝敗を決める。興奮度の算出には、上述したパラメータの他、会場を盛り上げに関するパラメータ、例えば技の派手さやレスラー13の人気度等を示すパラメータを用意しておき、係るパラメータに基づいて興奮度を算出すればよい。マスター機Mは端末機Tへ勝敗情報を終了情報として送信し、端末機Tでは受信した終了情報に基づく終了画面を表示して本プロレスゲームを終了する(ステップS166)。

[0057] 技結果処理について図13に示すフローチャートに従って説明する。この技結果処理では、まず最初に最終的に対戦相手に与えることができる実ダメージ度が算出される(ステップS170)。本形態では、最終的に対戦相手に与えることができるダメージ度は、技14をかけた時の状況や対戦相手のタフTHの値等のパラメータも加味して総合的に判断されて決定される。この最終的に対戦相手に与えることができるダメージ値を実ダメージ度という。実ダメージ度算出処理については後述する。次に算出された実ダメージ度に基づいてレスラー13のライフポイントHP値を更新する(ステッ

プS172)。具体的には、レスラー13のライフポイントHP値から対戦相手に関して算出された実ダメージ度を減じた値をレスラー13の更新されたHP値とする。

- [0058] 次に、フォール指示があったか否かが判断される(ステップS174)。具体的には、マスター機Mの情報クローズ時に端末機Tにてフォールボタンが押されていたか否かが判断され、押されている場合はフォール指示があったとしてフォール処理へ進み(ステップS176)、押されていない場合は、技結果処理を終了する。フォール処理では、ランダム値を算出し、フォールされているレスラーの更新されたライフポイントHPーランダム値<0の場合にフォール成功とし、それ以外は失敗とする。例えば、フォールに関するフラグを用意してフォール成功の時は1とし、失敗の時は0にする。これにより、フォールに関するフラグが1か0かによってフォールが成功したか否かを判断できる。

- [0059] 実ダメージ度算出処理について図14に示すフローチャートに従って説明する。まず、基本ダメージ度を算出する(ステップS180)。この基本ダメージ度は、技14の最大ダメージ度MDと経験値EXによって算出される。技14の最大ダメージ度MDを技IDをキーに記憶部3の技情報31から読み、レスラー13の技14に関する経験値EXをプレイヤーID、レスラーID、及び技IDをキーにして記憶部3から読み込む。上述したように技14の最大ダメージ度は100であり、経験値EXは99であるため、基本ダメージ度は $100 \times 99\% = 99$ となる。

- [0060] 次に、修正ダメージ率を算出する(ステップS182)。この修正ダメージ率によって基本ダメージを技14をかけた状況を加味して修正できる。本形態における修正ダメージ率は状況倍率及び経験値EXを使用して算出される。状況倍率には、技をかけた時の状況に応じた倍率が選択される。例えば、ラッシュ中の場合は150%、相手のレスラーが“受け”状態の場合は70%、ラッシュ中に相手のレスラーが“受け”状態の場合は、105%。その他の場合は100%とする。ラッシュ状態とはレスラー13のスピリットが最大値の時に技14を指定した状態をいい、“受け”状態とは、技指定可能時間WHに技14ではなく、受身状態が指定された場合をいう。この“受け”状態は技14の指定が許可された時に端末機Tにて受けボタン9dを押すことによって指定することができる。

- [0061] 修正ダメージ率は、 $((\text{状況倍率}/2) \times \text{経験値}/300 + (\text{状況倍率}/2))$ によって得られる。本形態では状況倍率を100%として、修正ダメージ率は66.5%となる。次に、実ダメージ度を算出する(ステップS184)。実ダメージ度は算出された修正ダメージ率及び基本ダメージ度に基づいて算出される。本形態では、 $(\text{基本ダメージ度} \times \text{修正ダメージ率}/100 \times 20) / \text{相手のタフ値}$ によって得られる。相手のタフ値は、対戦相手のレスラーID及びプレイヤーIDをキーにして記憶部3に記憶されている対戦相手のレスラー情報21のタフTHの値を読めばよい。本形態ではこの対戦相手のタフTH値を33とすると、 $\text{実ダメージ度} = 99 \times 66.5 / 100 \times 20 / 33 = 39.9$ となる。実ダメージ度算出後、実ダメージ度算出処理を終了する。
- [0062] 本発明は上述した形態に限らず、様々な形態にて実施して良い。上述の形態では、トレーニングメニューにて技14を指定してトレーニングしたが、レスラー13の攻撃能力に関する各パラメータPWR、SPW、TERをトレーニングして、各パラメータ値を上げて良い。例えば、スピードSPRを高めるトレーニングを行なった場合は、記憶部3に記憶されているレスラー情報21のスピードSPRの値をトレーニング後の値に更新すればよい。
- [0063] また、技情報30には最大ダメージ度MDの大きさによって決まる技レベルや、技コストを設け、試合中に各値が変動するようにしても良い。例えば、1試合で使用できる技コストを決めておき、技レベルの大きい技を使用する程、興奮度を高めるが、技コストを消費するように設定する。これにより、使用する技を注意深く選択しなければならなくなり、試合の緊張感をより高めることができる。また、技による実ダメージ度を算出する際に、成功率も考慮してもよい。成功率とは技が対戦相手にかかる率をいい、これも経験値に基づいて算出できるようにすればより現実のプロレスに近い状況を実現することができる。また、技結果処理において、マスター機Mが技指定可能時間WH内に技指定情報を受信しなかった時は、マスター機Mが適宜技を選択し、その技の指定があったものとして処理されてもよい。
- [0064] また、レスラーによって使える技と使えない技を決めてもよい。例えば、レスラー情報20に使える技の技IDを含めて予め記憶しておき、試合中に指定された技の技IDがレスラー情報21に含まれているか否かを判断すればよい。また、上述した形態では、

技14をトレーニング処理にて登録しないと、レスラー13はその技14を試合で使用できないように記載したが、レスラー13に使用できる技14を予めいくつか決めておいてもよい。この場合は、レスラー情報20に使用できる技14の技IDを登録しておき、エントリー処理におけるレスラーの登録時にレスラー情報20と共に、そのレスラー情報20に登録されてる技IDに関連付けられている技情報30を記憶部3に呼び出し、技情報31とすればよい。

- [0065] 上述した形態では、マスター機M及び端末機Tにもなれるゲーム機CLを使用しマスター機Mと端末機Tの2台によるカードシステム1について説明したが、マスター機Mを独立させ、マスター機Mが1台に端末機Tが複数接続されている形態でもよい。また、ゲーム機CL内のみで行われる処理の場合は、ゲーム機CLがカードゲームシステム1とされてもよい。
- [0066] 上述した形態では、カード11、12の裏面11b、12bにバーコードを印刷したが、表面11a、12aにも印刷してもよい。ゲーム中に使用する技の困難性に関するパラメータ及びレスラーの攻撃能力に関するパラメータは上述した形態における種類よりも多くても良いし、少なくとも良い。また、カードの種類は上述した形態においては3種使用したが、これより多くても良い。カードの上述した形態における処理の順序は本発明を実現できる限り変更可能であり、端末機Tに表示される画面は上述した以外に適宜表示されてもよい。

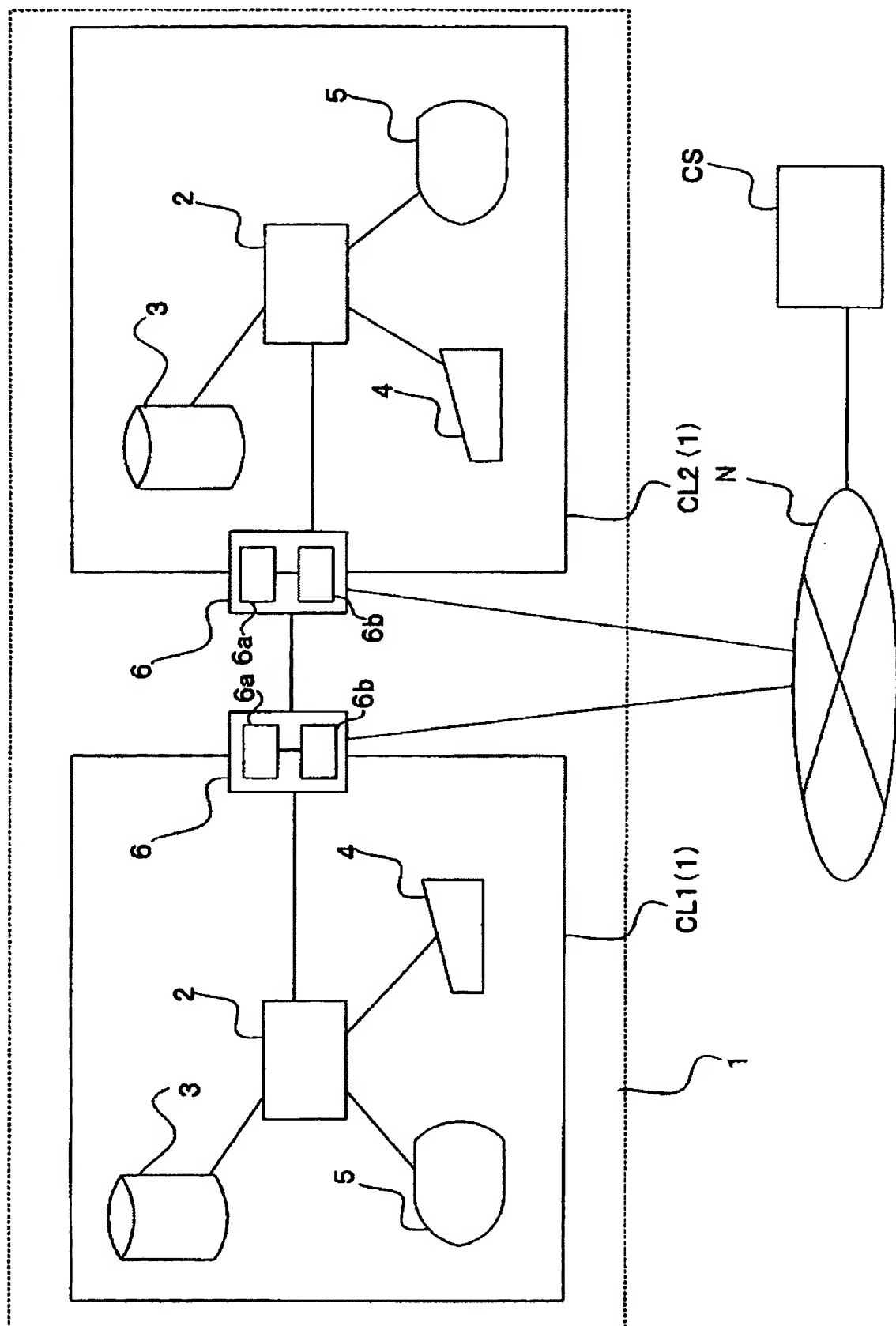
請求の範囲

- [1] カードに記録された情報に基づいて、プレイヤーの操作対象であるキャラクターが対戦相手に対して攻撃し合う対戦ゲームを行なうカードゲームシステムにおいて、
- 前記カードに記録された前記情報を読み取る読取手段と、
- 前記キャラクターの攻撃能力に関する情報であるキャラクター情報を、前記キャラクターの種類を識別するキャラクター識別情報に関連付けて記憶するキャラクター情報記憶手段と、
- 前記攻撃の攻撃内容の困難性に関する情報、及び前記攻撃内容によって与える前記対戦相手への攻撃の大きさを含む攻撃情報を、前記攻撃内容の種類を識別する攻撃内容識別情報に関連付けて記憶する攻撃内容情報記憶手段と、
- 前記攻撃能力に関する情報と前記困難性に関する情報とに基づいて設定された攻撃制御情報を、前記キャラクター識別情報及び前記攻撃内容識別情報とに関連付けて記憶する制御情報記憶手段と、
- カードに記憶された前記キャラクター識別情報が前記読取手段によって読み込まれると、そのキャラクター識別情報を前記操作対象として設定するキャラクター設定手段と、
- 前記キャラクター設定手段によって前記キャラクター識別情報が設定された後に、カードに記憶された前記攻撃内容識別情報が前記読取手段によって読み込まれると、その攻撃内容識別情報及びその設定された前記キャラクター識別情報に関連付けられた前記攻撃制御情報を前記制御情報記憶手段から読み出し、前記攻撃内容情報記憶手段から前記攻撃内容識別情報に関連付けられている前記攻撃の大きさを読み出し、前記攻撃制御情報によって前記攻撃の大きさを制御する攻撃制御手段と、
- 前記攻撃制御手段によって制御された前記攻撃の大きさによって前記対戦相手へ及ぼすことができる状況結果を求める結果手段と、及び
- 前記キャラクター識別情報及び前記攻撃内容識別情報が対応付けられた特定の条件が満たされた場合に、その特定の条件に対応付けられた前記キャラクター識別情報及び前記攻撃内容識別情報に関連付けられた前記攻撃制御情報を前記制御

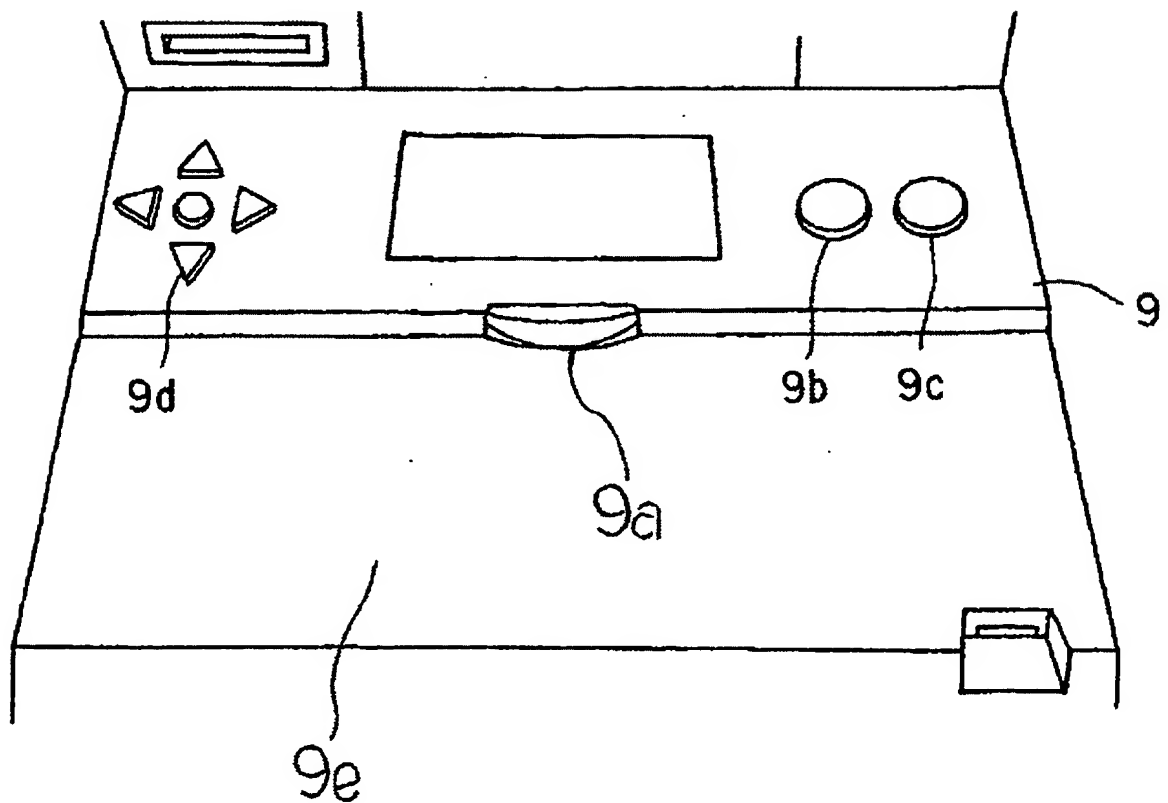
情報記憶手段から読み出してその内容を変化させ、前記攻撃制御情報の内容を、その変化された前記攻撃制御情報の内容に更新する制御情報更新手段とを有するカードゲームシステム。

- [2] 前記攻撃制御手段は、カードに記録された前記攻撃内容識別情報が前記対戦ゲーム中の特定の時間に読み込まれた場合に、前記攻撃制御情報によって前記攻撃の大きさを制御する請求項1に記載のカードゲームシステム。
- [3] 前記制御情報更新手段は、前記特定の条件が満たされた場合における、前記攻撃制御情報の変化の程度を、求められた前記攻撃制御情報の内容に基づいて変化させる請求項1又は2に記載のカードゲームシステム。
- [4] 前記制御情報更新手段は、前記特定の条件が満たされた場合、前記特定の条件に対応付けられた前記キャラクター識別情報に関連付けられて記憶されている前記攻撃能力に関する情報の内容を更新し、
その更新された前記攻撃能力に関する情報の内容と前記特定の条件に対応付けられた前記攻撃内容識別情報に関連付けられて記憶されている前記困難性に関する情報とに基づいて、前記攻撃制御情報を求め、前記特定の条件に対応付けられた前記キャラクター識別情報及び前記攻撃内容識別情報に関連付けられて記憶されている前記攻撃制御情報の内容を、その求められた前記攻撃制御情報の内容に更新する請求項1又は2に記載のカードゲームシステム。

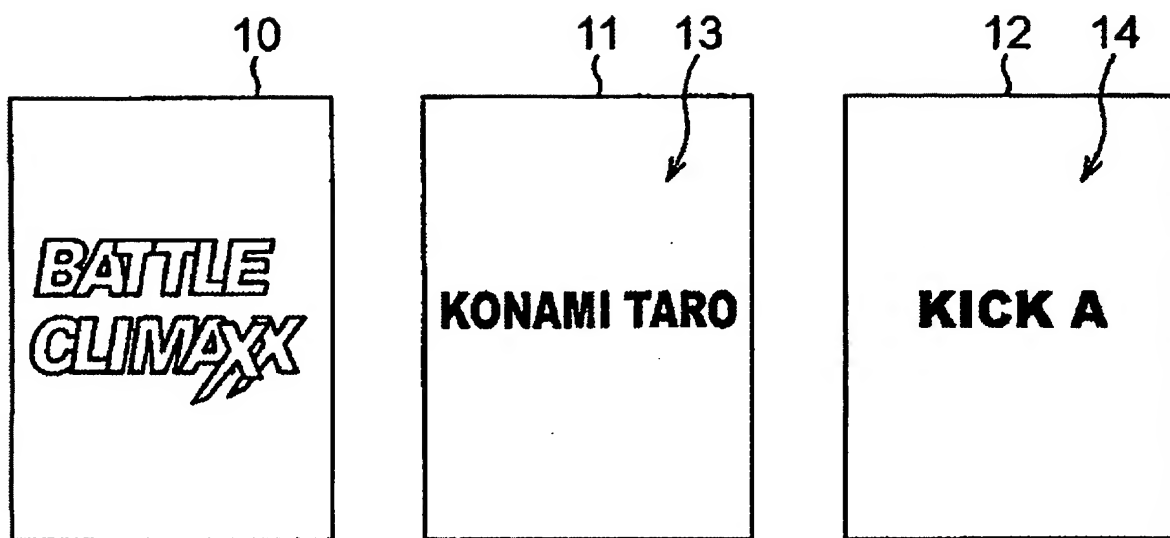
[図1]



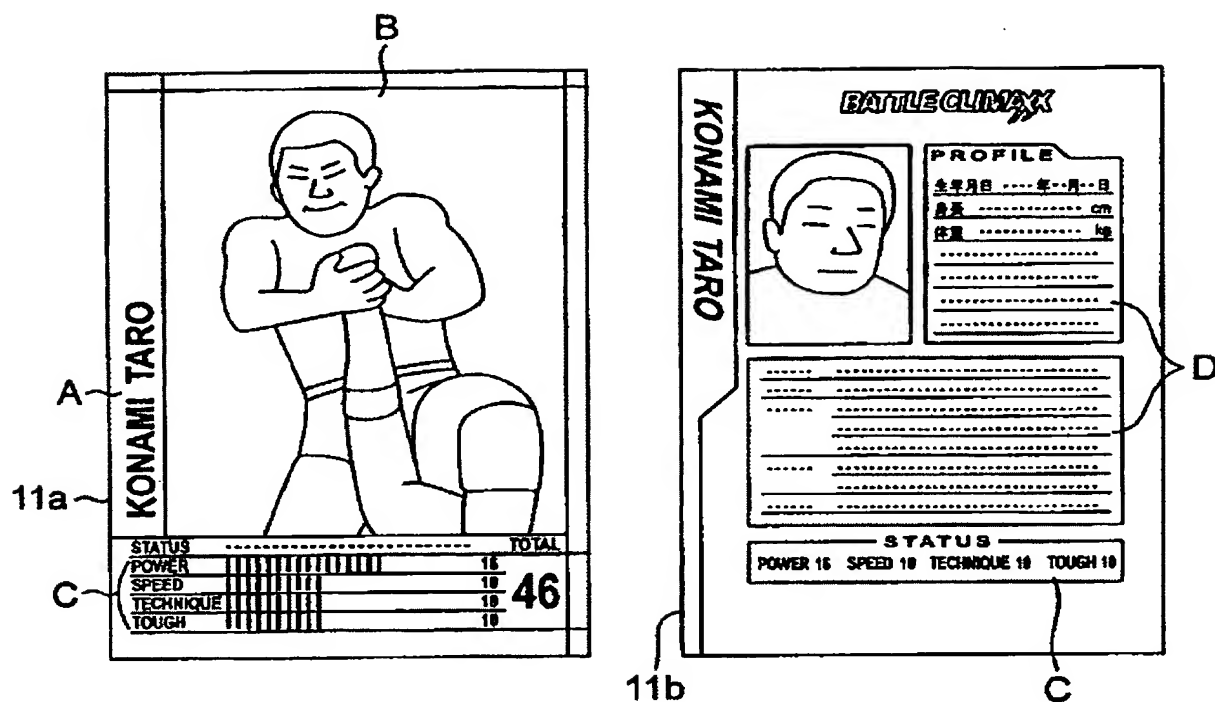
[図2]



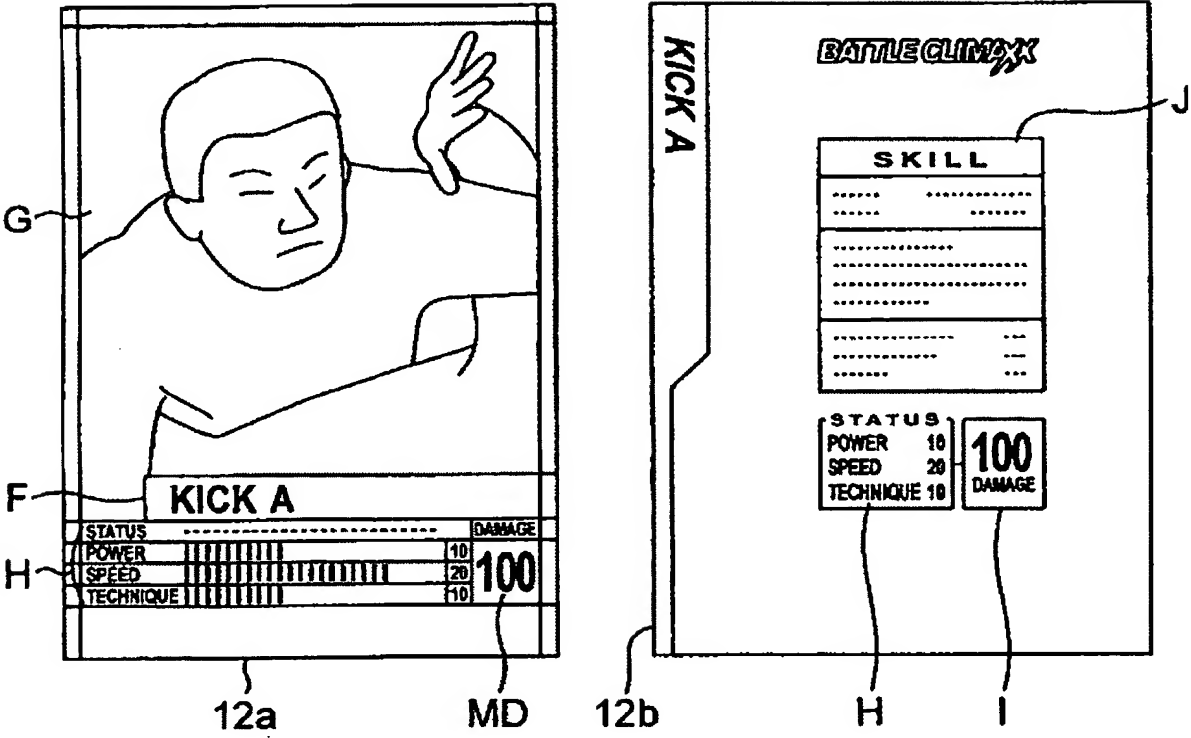
[図3]



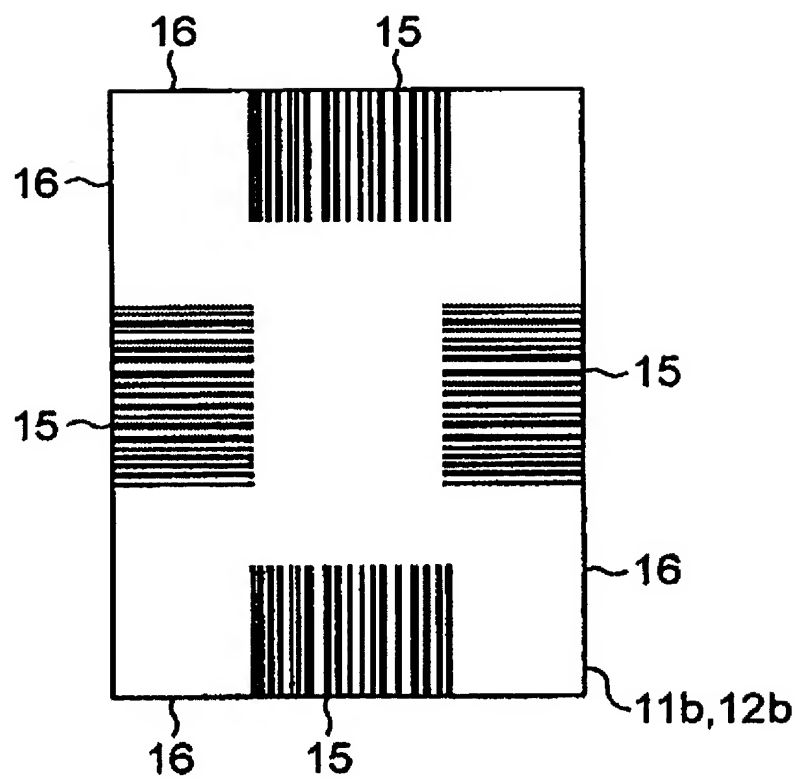
[図4A]



[図4B]



[図5]



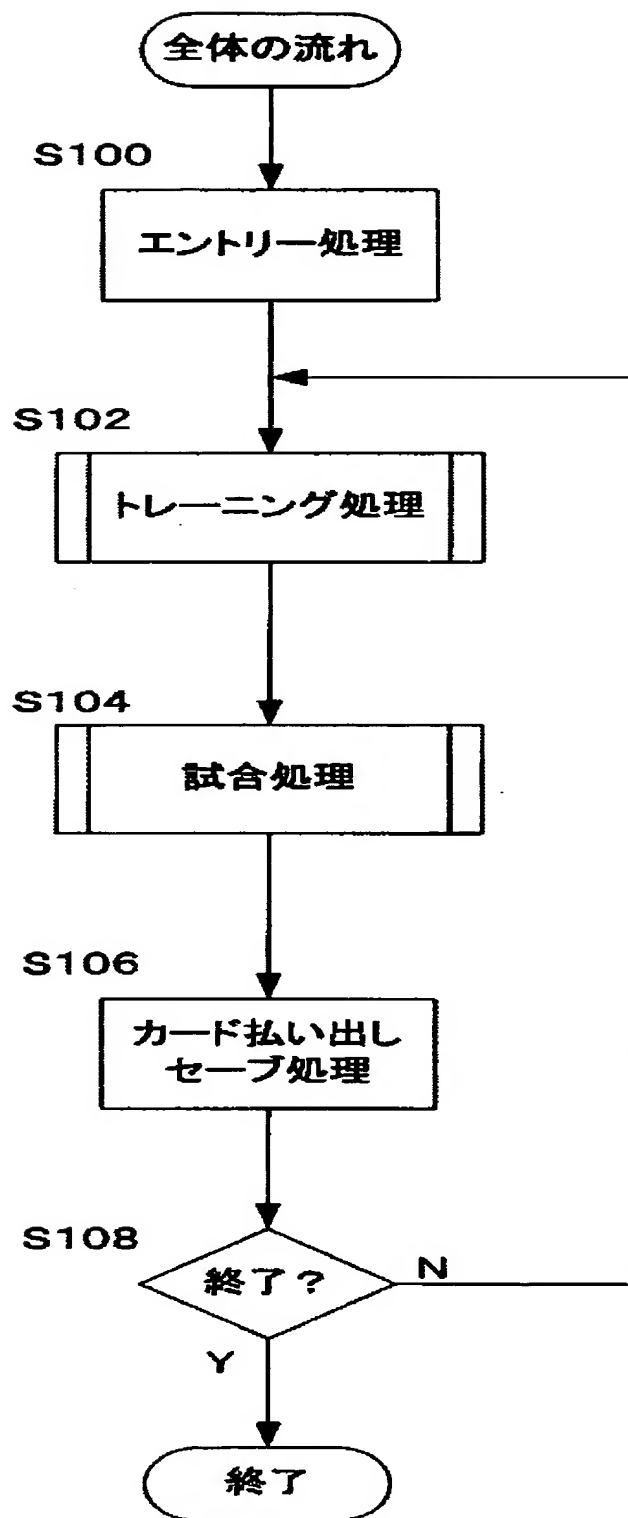
[図6A]

20	レスラーID	A0001
PER	パワー	16
SPR	スピード	10
TER	テクニック	10
TH	タフ	10
WG	体重	100
HP	ライフポイント	100

[図6B]

30	技ID	B0001
PEW	パワー	10
SPW	スピード	20
TEW	テクニック	10
MD	最大ダメージ度	100

[図7]



[図8A]

21

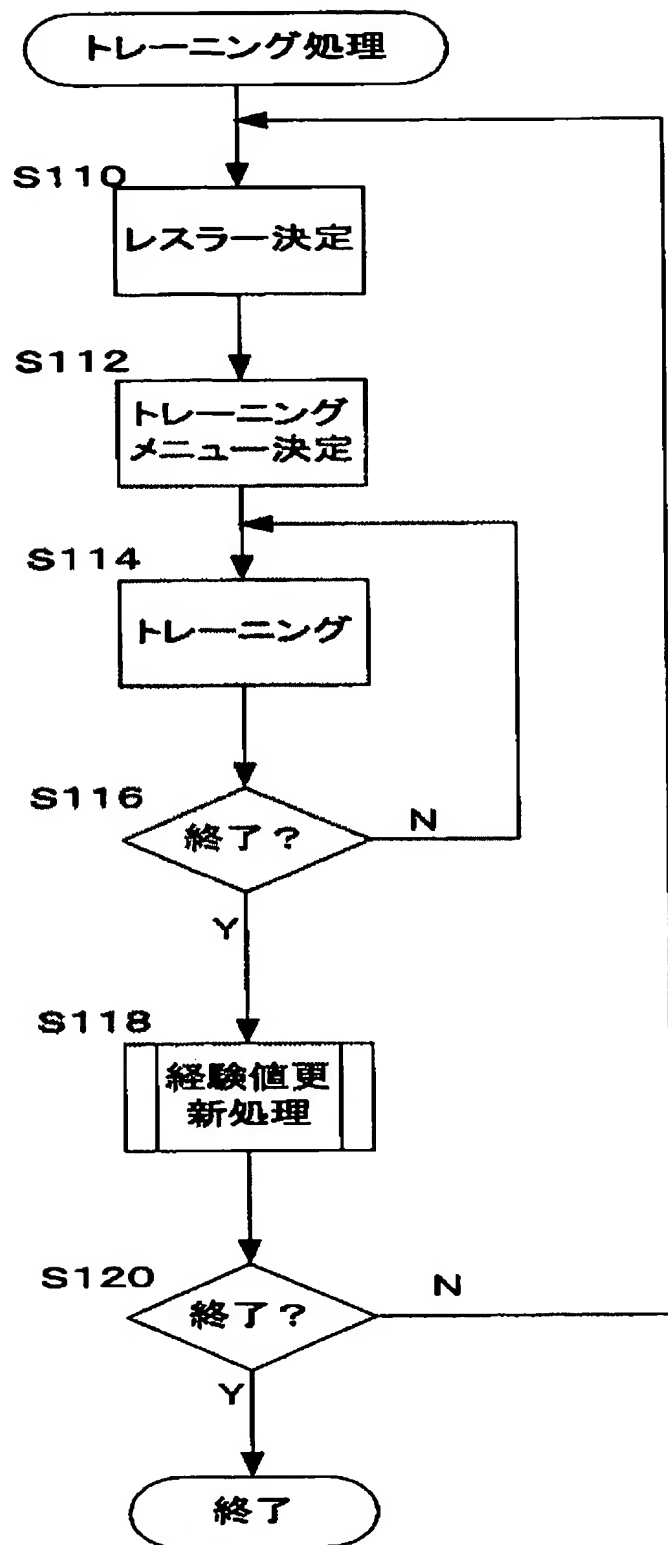
	プレイヤーID	XYZ01
	レスラーID	A0001
PER	パワー	16
SPR	スピード	10
TER	テクニック	10
TH	タフ	10
WG	体重	100
HP	ライフポイント	100

[図8B]

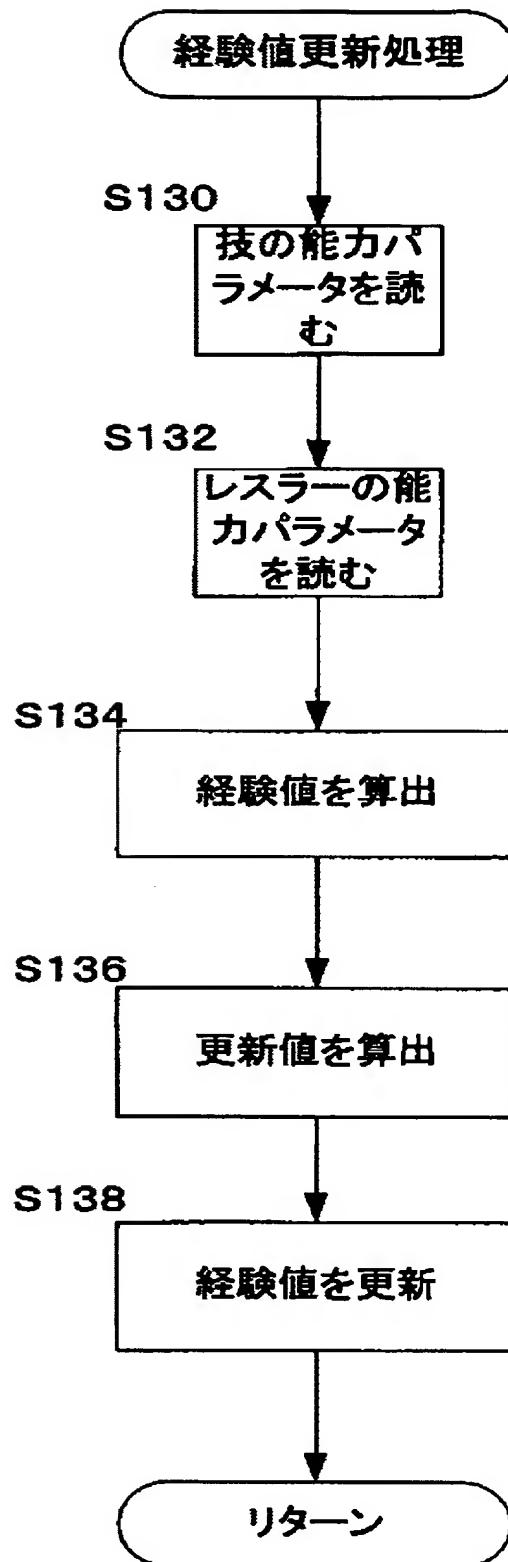
31

	プレイヤーID	XYZ01
	技ID	B0001
PEW	パワー	10
SPW	スピード	20
TEW	テクニック	10
MD	最大ダメージ度	100

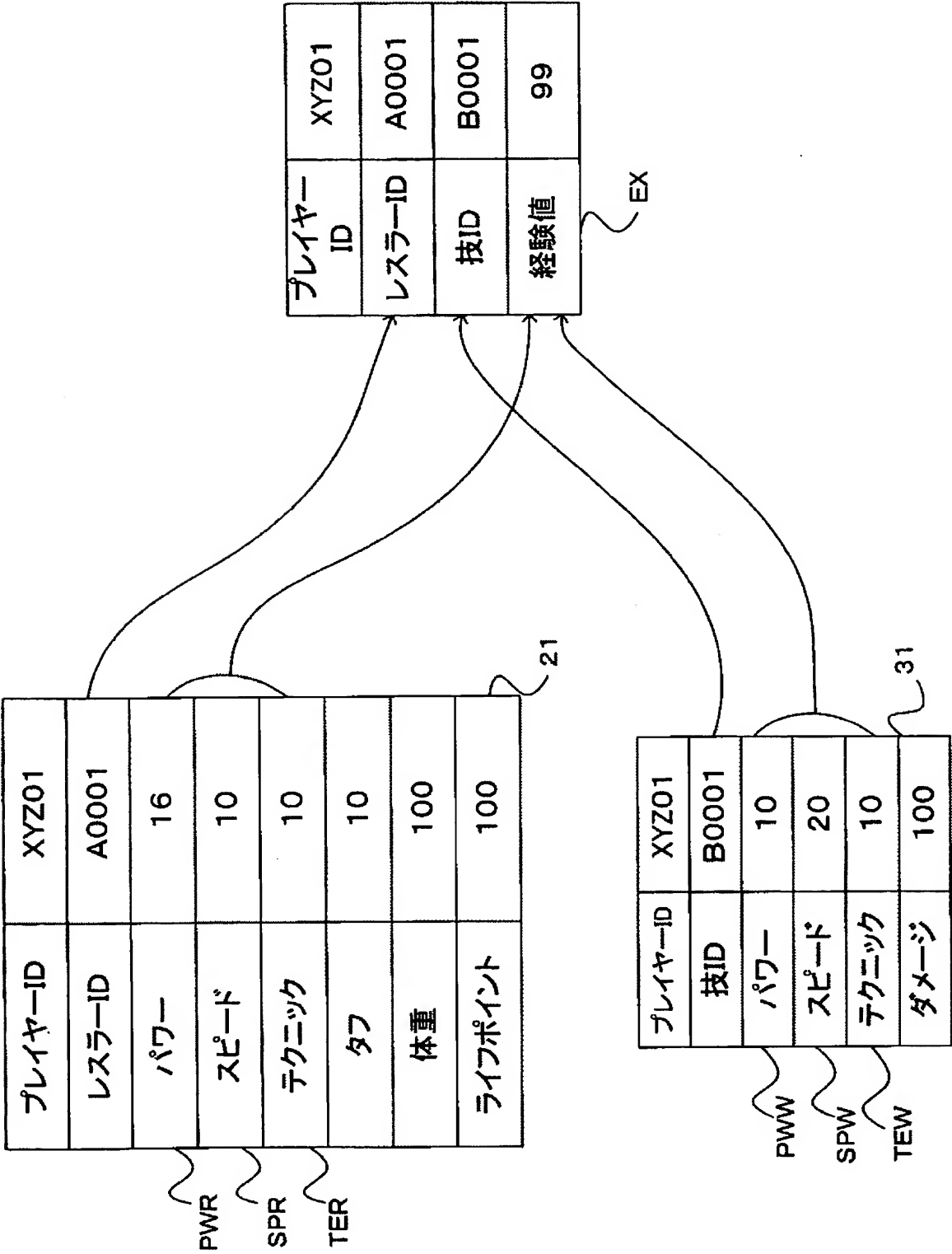
[図9]



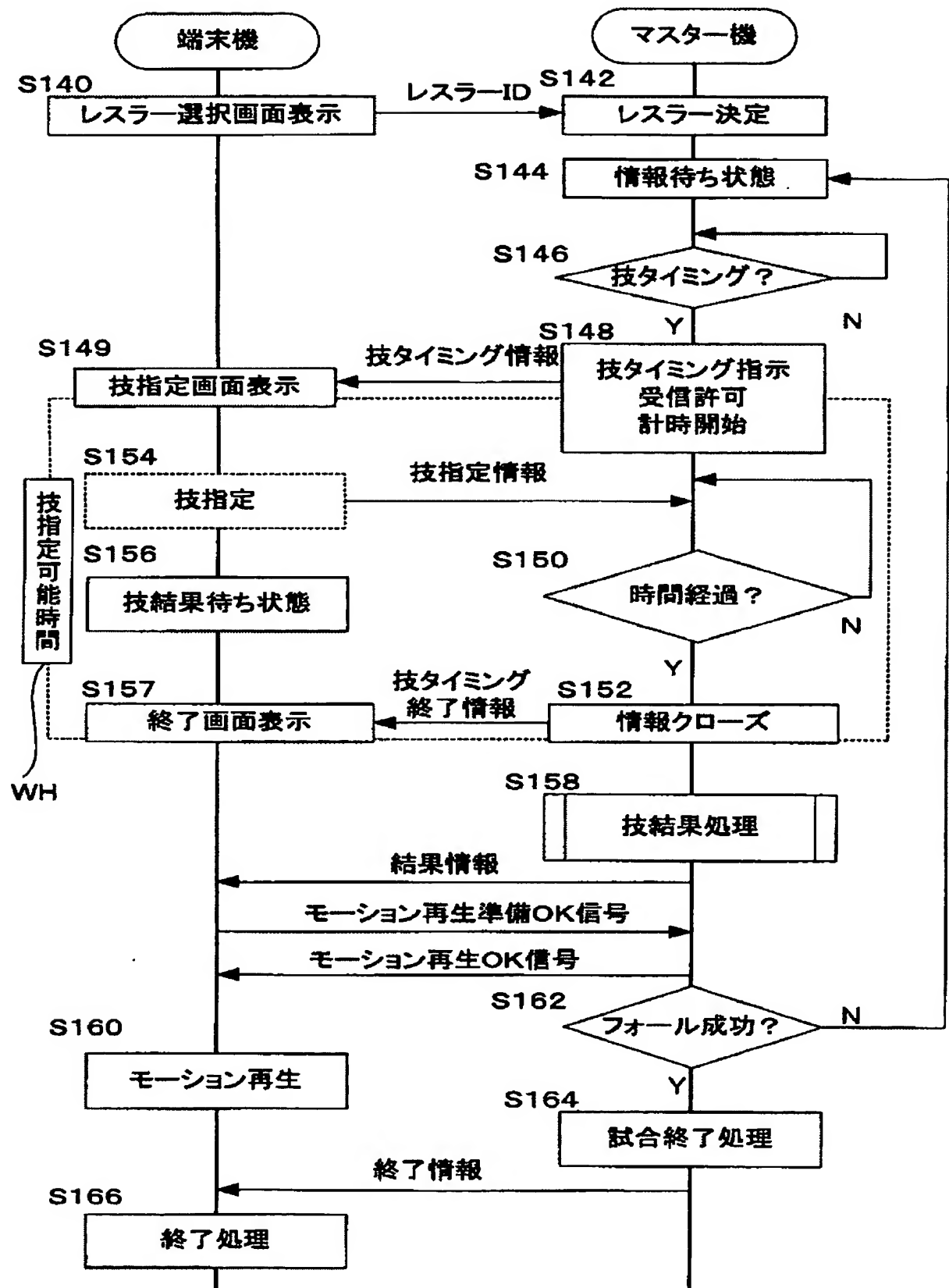
[図10]



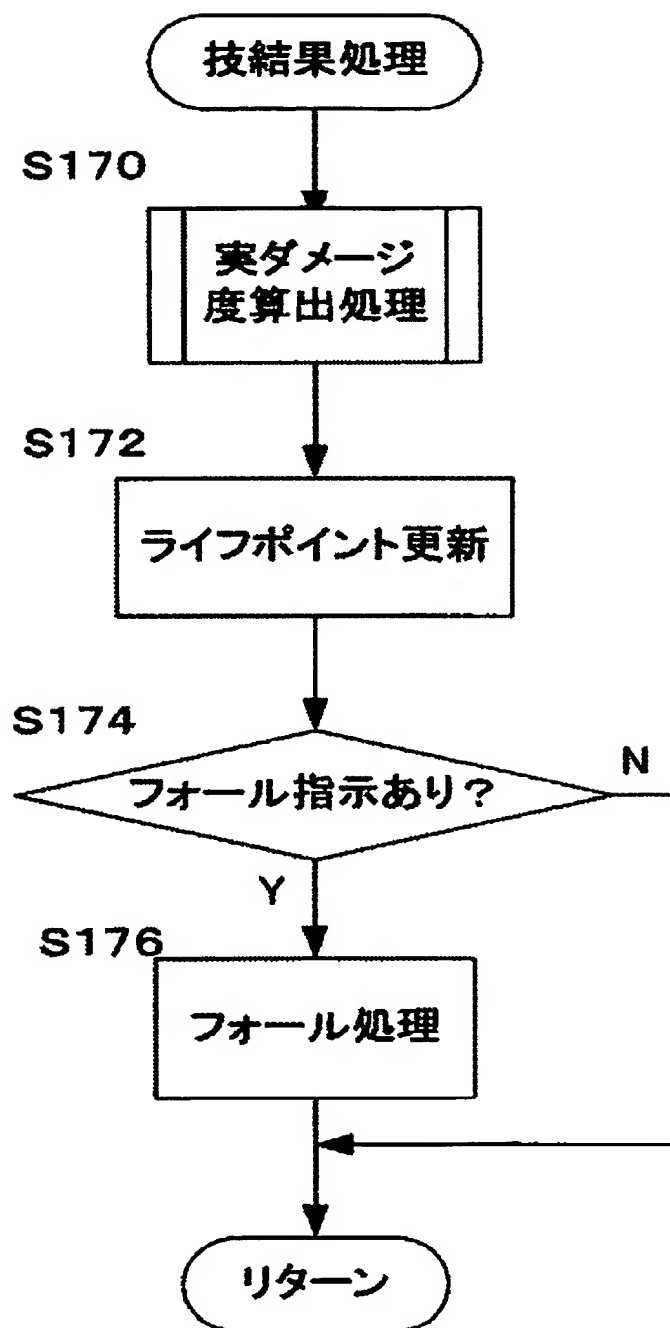
[図11]



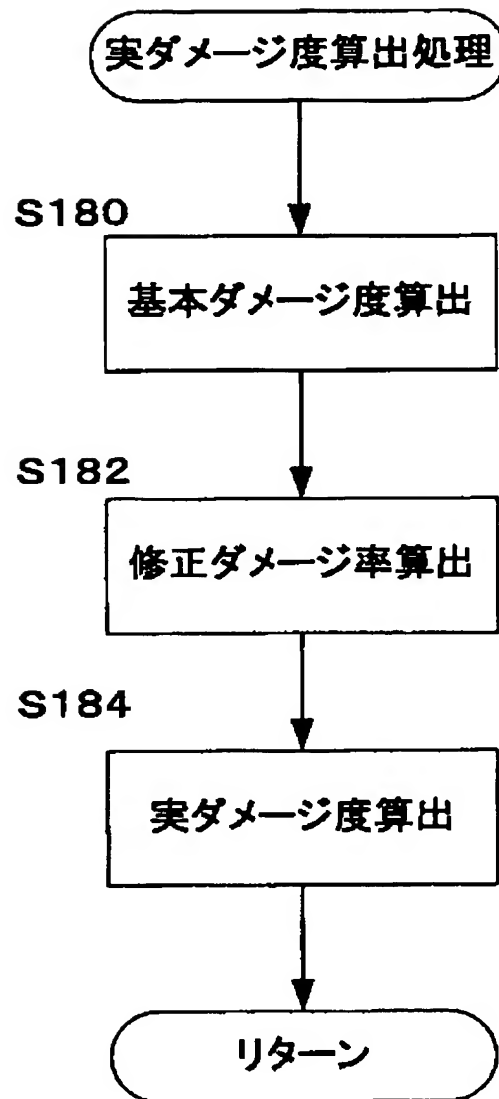
[図12]



[図13]



[図14]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2004/017577

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl⁷ A63F13/00

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl⁷ A63F13/00-13/12, A63F9/24

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2005

Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2005 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2005

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2002-239207 A (Omron Corp.), 27 August, 2002 (27.08.02), Full text; Figs. 1 to 12 (Family: none)	1-4
Y	JP 2003-19351 A (Namco Ltd.), 21 January, 2003 (21.01.03), Par. Nos. [0002] to [0004] (Family: none)	1-4

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
01 February, 2005 (01.02.05)

Date of mailing of the international search report
15 February, 2005 (15.02.05)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl. ⁷ A63F 13/00

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl. ⁷ A63F 13/00-13/12, A63F 9/24

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1966年

日本国公開実用新案公報 1971-2005年

日本国実用新案登録公報 1996-2005年

日本国登録実用新案公報 1994-2005年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP 2002-239207 A (オムロン株式会社) 2002. 08. 27, 全文, 図1-12 (ファミリーなし)	1-4
Y	JP 2003-19351 A (株式会社ナムコ) 2003. 01. 21, 段落【0002】-【0004】 (ファミリーなし)	1-4

☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの

「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの

「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)

「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献

「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの

「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの

「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの

「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

01. 02. 2005

国際調査報告の発送日

15. 2. 2005

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)

郵便番号100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

植野 孝郎

2T

3315

電話番号 03-3581-1101 内線 3266

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☒ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☒ FADED TEXT OR DRAWING
- ☒ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.